

GRY I ZABAWY CZŁOWIEKA DOROSŁEGO W ŚWIECIE POPKULTURY: POGLĄDY ROGERA CAILLOIS – PÓŁ WIEKU PÓŹNIEJ

*Raz na zawsze i ostatecznie stwierdzam, że
człowiek gra tylko tam, gdzie jest w pełni czło-
wiekiem, zaś w pełni człowiekiem jest tylko tam,
gdzie gra.*

*(Friedrich Schiller, Listy o estetycznym
wychowaniu człowieka i inne rozprawy)*

W roku 1938 Huizinga w swej epokowej pracy *Homo ludens* stawia tezę, iż cała kultura bierze początek z zabawy. Dwadzieścia lat później Roger Caillois (1958/1997), w fascynującym studium, idzie znacznie dalej – nie tylko bowiem ponownie konstatuje kulturotwórczy potencjał zabawy, ale oprócz tego przedstawia heurystycznie płodną, a przy tym inspirującą klasyfikację ludycznych aktywności człowieka dorosłego, zaś w błyskotliwych analizach pokazuje, jak na przestrzeni dziejów gry i zabawy ludzkie rozwijały się w ścisłym powiązaniu z panującym modelem kulturowym. Z psychologicznego punktu widzenia, szczególnie ważne wydaje się wyeksponowanie w tym ujęciu związków pomiędzy aktywnością ludyczną, a towarzyszącymi jej cechami psychicznymi. Tak więc według Caillois gry i zabawy stanowią „jeden z podstawowych impulsów do kształtowania postawy moralnej oraz postępu intelektualnego” (op. cit., s. 5–6), a co więcej, w samej swej istocie „dają świadectwo wartościom intelektualnym i moralnym danej kultury, przyczyniając się ponadto do ich precyzowania i rozwijania” (op. cit., s. 33).

Przy czym ów ostatni proces odbywa się pośrednio – bowiem to „nie sama gra, ale wyrażane i rozwijane przez nią stany psychiczne mogą rzeczywiście stać się istotnymi czynnikami cywilizacyjnymi” (op. cit., s. 8).

Wiele zatem wskazuje na to, że na podstawie analizy najbardziej rozpowszechnionych typów rozrywki oraz preferowanych sposobów spędzania wolnego czasu można by sensownie wnioskować o aktualnej formacji psychologicznej członków danej wspólnoty, a nawet faworyzowanym zestawie jej wartości. Jak bowiem podkreśla Caillois:

„zachodzi nasilające się nieustannie podobieństwo między regułami gier i zabaw a zaletami i wadami cechującymi najczęściej członków danej wspólnoty. Gry i zabawy, cieszące się największym powodzeniem i najbardziej rozpowszechnione, ujawniają najpowszechniejsze tendencje, upodobania, sposoby myślenia, zarazem zaś wyrabiają i umacniają w uczestnikach takie, a nie inne zalety i wady, utwierdzają ich przewrotnie w danych nawykach czy zamiłowaniach” (op. cit., s. 76).

Twierdzenia powyższe zyskują dodatkowy, wzbogacający wymiar w świetle tych koncepcji, które dopatrują się istnienia związku pomiędzy ludyczną aktywnością człowieka, a zdegradowaną wprawdzie, ale jednak nadal przejawiającą się w obrębie tej pierwszej – sferą wyobrażeń i zachowań mitycznych. Jak pisze Zagórska (2000), należy nie tylko zgodzić się na istnienie „wewnętrznego imperatywu” popychającego dziecko do bawienia się, ale „równie dobrze można powiedzieć, że podobny mu imperatyw popycha dorosłego do poszukiwania i przebywania w innej rzeczywistości. Nazywam go imperatywem *mythosu*” (op. cit., s. 346). Jak zauważa dalej autorka:

„W świetle antropologii kulturowej, kulturoznawstwa i mitoznawstwa, uczestnictwo w rzeczywistości wykreowanej kulturowo można traktować jako przejaw współczesnych ‘zachowań mitycznych’ człowieka dorosłego, w ich szczątkowej, zdegradowanej postaci” (op. cit., s. 348).

Zagórska sugeruje w swoich analizach, że można – z pewnymi ograniczeniami, ale jednak – potraktować także i aktywność zabawową człowieka (a przynajmniej niektóre jej postaci), jako specyficzny rodzaj uczestnictwa w świecie owego „*mythosu*”.

Mając powyższe na uwadze, w tekście niniejszym chciałbym się przyręć kilku najbardziej popularnym współcześnie typom ludzkiej aktywności, z pogranicza gry, zabawy, rozrywki oraz zagospodarowania wolnego czasu. Analiza ta nie będzie oczywiście ani kompletna, ani systematyczna: chodzi w niej raczej o zastosowanie nienatrętnej, a do pewnego stopnia nawet naiwnej hermeneutyki – w wielu zaś przypadkach o odnotowanie zaledwie faktu istnienia jakiejś tendencji – zasadniczo po to, aby uchwycić przemiany zaszłe na przestrzeni ostatnich lat w szeroko rozumianej aktywności ludycznej człowieka dorosłego. Przed przystąpieniem do zarysowanego zadania, należy koniecznie, gwoili przypomnienia, streścić kilka najważniejszych – z perspektywy niniejszego szkicu – tez z pracy Callois.

Streszczenie to będzie miało jednak wyraźnie usługowy i uproszczony – wręcz jednostronny charakter – chodzi w nim bowiem o wyeksponowanie pewnych kluczowych idei francuskiego uczonego, po to tylko, aby uzyskać poręczny punkt odniesienia dla dalszych refleksji i analiz.

Na koniec tego wprowadzenia wypada jeszcze dodać, że termin popkultura – podobnie, jak to miało miejsce w innych moich tekstach na ten temat (zob. np. Dobroczyński, 2004a, 2004b) – został tu przywołany w najszerszym możliwym i na polu intuicyjnym jego sensie, zasadniczo dla zakreślenia pewnego kontekstu: a więc jako swoiste hasło wywoławcze dla takich przedsięwzięć kulturowych, w których po pierwsze dominuje aspekt komercyjny – podczas gdy wszystkie inne elementy są mu mniej lub bardziej otwarcie podporządkowane – oraz, i to po drugie, aby podkreślić obecność oraz powszechną dostępność mediów pewnego typu (radio, telewizja, magnetofon, gramofon i odtwarzacz kompaktowy, internet, telefon komórkowy), których istnienie pozwala na efektywną realizację tego pierwszego celu. To te media właśnie umożliwiły powstanie, rozwój i rozpowszechnienie się popkultury oraz – przynajmniej częściowo – wyznały jej taką, a nie inną postać. Na marginesie wypada zauważyć dwie istotne sprawy z tym związane. Najpierw więc, że charakterystyczną, już na poziomie języka obecną, wykładnią takiego stanu rzeczy jest np. obiegowe określenie ceremonii rozdania Oscarów lub Grammy, jako, odpowiednio: „Nagród przemysłu filmowego” oraz „Nagród przemysłu nagraniowego” – a więc najbardziej dochodowych dziedzin kultury masowej. Samo znaczenie tych sformułowań automatycznie niemal odsyła do idei ekonomicznego zysku. Druga sprawa, to fakt, że owe wymienione wyżej środki masowej komunikacji nie są wcale neutralne, a zatem nie tylko znacznie zwiększają możliwości rozpowszechniania idei różnego typu, ale równocześnie wprowadzają, przynajmniej w niektórych przypadkach, dość ścisłe ograniczenia – zgodnie ze słynną formułą MacLuhana: „medium is the message”. Tak więc na przykład telewizja jest w pewien określony sposób selektywna i – jako określone medium właśnie – „faworyzuje” takie, a nie inne komunikaty i przedsięwzięcia kulturowe, zaś dodatkowo, dzieje się to w pewnej mierze niezależnie od zamiarów i hierarchii wartości ludzi zaangażowanych w jej istnienie. Inaczej mówiąc, jakkolwiek łatwo można sobie pomyśleć telewizyjną inscenizację dialogów Platona, to jednak wszystko wskazuje na to, że – w pewnym istotowym sensie – teksty greckiego filozofa nie spełniają kryterium telewizyjności czy medialności (miałyby niską „oglądalność”) – i z tej racji taka inicjatywa kulturalna nie zostanie zaproponowana ani zrealizowana. Nawet zaś gdyby się tak stało, to jej oddziaływanie nie wykroczyłoby poza krąg „stałych” czytelników Platona, zaś dla zwykłego konsumenta telewizji, ceniącego „telewizyjność” jako pewien ważny dla niego walor – byłaby ona po prostu trudna do zaakceptowania. Z drugiej strony, np. Chuck Berry w swojej biografii stwierdza dość jednoznacznie, iż rozwój i popularyzacja rock’n’rolla jest zrozumiała

wyłącznie w kontekście istnienia radia tranzystorowego, bez którego prawdopodobnie proces ten byłby niemożliwy.

Przechodząc do ustaleń poczynionych przez Rogera Callois, należy zauważyć, iż jedną z najbardziej zasadniczych, wyróżniających cech aktywności ludycznej jest, według niego, jej dobrowolność oraz odizolowanie od realiów codzienności. Zabawa bowiem „stwarza sytuację do działania bez przymusu, a także bez konsekwencji dla realnego życia” (Caillois, op. cit., s. 5), natomiast „wszelkie bliższe związki z powszednim życiem grożą grom i zabawom wypaczeniem, a nawet unicestwieniem ich istoty” (op. cit., s. 47). Czynności o charakterze gry i zabawy powinny być także w określony sposób wyodrębnione zarówno w czasie, jak i przestrzeni oraz zawierać element niepewności, wymuszający pomysłowość uczestników (kiedy znany jest dalszy przebieg zabawy czy rozgrywki – zostaje ona natychmiast zakończona). Kolejną istotną cechą gier i zabaw jest ich bezproduktywność – nie powinny one wytwarzać żadnej nowej, dodatkowej wartości, a nawet jeśli w efekcie ktoś zyskuje pieniądze – jak w niektórych grach losowych czy hazardowych – to są one tylko przemieszczane z jednego miejsca w inne – nic nowego nie zostaje wytworzone. Dwie ostatnie cechy, które zresztą wykluczają się wzajemnie, odnoszą się do tego, że niektóre zabawy są ujęte w ścisłe normy, inne zaś opierają się na nieskrępowanej imaginacji.

Najważniejszą zasługą Callois zdaje się być jego klasyfikacja gier i zabaw, która odwołuje się zasadniczo do idei dominującego czynnika, decydującego o takim, a nie innym charakterze konkretnego przedsięwzięcia. Tak więc mamy do czynienia z czterema podstawowymi typami aktywności ludycznej w zależności od tego, czy polegają one na: 1) współzawodnictwie opartym na odpowiedzialności osobistej (agon), 2) zdaniu się na łaskę losu (alea), 3) naśladownictwie (mimicry) czy wreszcie 4) oszołomieniu (ilinx). Agon i alea to takie kategorie aktywności ludycznych człowieka, których wspólną cechą jest zaprowadzenie sztucznej równości wśród biorących w nich udział uczestników. W przypadku agon, jest to równość wyjściowych szans graczy – zagwarantowana obowiązującymi wszystkimi regułami rozgrywki – którzy poza tym polegać będą wyłącznie na sobie: własnym doświadczeniu, umiejętnościach oraz inwencji. Klasycznymi przykładami gier tego rodzaju są wszelkie dyscypliny sportowe, indywidualne lub zespołowe, takie jak: lekka atletyka, futbol, czy sporty walki. Z kolei w przypadku alea, owa sztucznie wytworzona równość ma charakter dopełniający w stosunku do poprzedniej sytuacji, bowiem polega na jednakowym poddaniu wszystkich uczestników wyrokowi losu – podczas gdy oni sami nie powinni mieć żadnego wpływu na ostateczny wynik rozgrywki i w tym zakresie pozostają bezczynni. Różnego rodzaju loterie, ruletka, niektóre gry hazardowe są najbardziej znanymi przykładami tego rodzaju aktywności. Istotne jest to, że agon i alea są aktywnościami, które mogą mieć charakter zarówno kompensacyjny, jak i komplementarny w relacji do panujących stosunków społecznych: po pierwsze, zaprowadzając sztuczną, stwo-

rzoną na potrzeby gry (a zatem nierzeczywistą) równość wśród graczy – symbolizują swoiste „wymykanie się świata”, w którym zazwyczaj taka równość nie ma miejsca. Agon odwołuje się zatem zasadniczo do rzeczywistej wartości osobistej zasługi, która nie zawsze bywa doceniana w realnym życiu. Podobnie zresztą działa czynnik alea, który w ramach uczciwej gry ma „sprawiedliwie” reprezentować „dobry” lub „zły” los, a więc równoważyć te czynniki – w życiu codziennym związane z urodzeniem oraz innymi przypadkowymi ułatwieniami bądź utrudnieniami – którym jednostki podlegają zwykle w nierównym stopniu. Po drugie jednak, oba te typy gier nie tylko zezwalają na czasową ucieczkę od reguł rządzących światem, ale mają równocześnie swój aspekt zachowawczy i poniekąd dydaktyczny – żeby nie powiedzieć: propagandowy – bowiem wzmacniają i utrwalają obowiązujące zasady organizacji społecznej, które w demokratycznych wspólnotach Zachodu oparte są właśnie na dynamicznej relacji pomiędzy elementami agon i alea.

Mimicry i ilinx to aktywności, których wspólnym momentem jest ukrycie, zasłonięcie (*sui generis* maska). I tak w naśladownictwie – w spektaklu, błaznowaniu, karnawale, przebraniu – ukryta zostaje *persona*, społeczna twarz uczestnika, zaś wydobyta na powierzchnię osobowość prawdziwa – lub przynajmniej ta część osobowości, która zazwyczaj jest tłumiona i wypierana – jak działa się to choćby w średniowiecznym świecie głupców, niepohamowanym i dionizyjskim prototypie współczesnego karnawalu. W ten sposób następuje oderwanie od rzeczywistości i pograżenie się w świecie sztucznym, wykreowanym, z zasady temporalnym, który po określonym czasie winien ustąpić miejsca zwykłej codzienności. Z kolei w spazmie, transie, upojeniu czy oszołomieniu wysuwających się na pierwszy plan w aktywnościach o charakterze ilinx, które mogą być symbolizowane zarówno przez jarmark, karuzelę czy diabelski młyn z wesołego miasteczka, jak i wszelkie upojenie alkoholem oraz narkotykami, zasłonięta czy tylko przysłonięta zostaje sama rzeczywistość. Oszołomienie dotyka jednostkę na poziomie wręcz fizjologicznym i działa w przemożny sposób, odgradzając bawiącego się od świata także wprowadzie tylko chwilowo, ale przy tym niezwykle skutecznie. W przypadku chemicznych środków odurzających proces ten jest szczególnie wyrazisty.

Sprawą szczególnie interesującą z perspektywy niniejszego szkicu zdaje się być kwestia patologii gier i zabaw. Otóż każdy z wymienionych rodzajów aktywności ludycznej posiada swoje degeneratywne formy, które stanowią niejako ciemną stronę czy też negatyw wartości reprezentowanych przez nią w postaci właściwej. I tak wypaczony agon wyraża się w gloryfikacji sukcesu za wszelką cenę, nierespektowaniu zasad gry, dążeniu do dominacji, kulcie zwycięstwa i braku poszanowania (a wręcz pogardzie) dla przegrywających. Słowem: chora rywalizacja to odrzucenie niezmiennych reguł gry i *fair play* – jako wynik nienasyconej, niepohamowanej ambicji. Z kolei alea wyradza się w przesady, będące skutkiem zakwestionowania,

a nawet odrzucenia panowania ślepego losu. Kiedy zasady rządzące alea są upośledzone, obserwujemy wzrost popularności irracjonalizmów wszelkiego rodzaju. Horoskopy, wróżki, magia i okultyzm przeżywają swój renesans, zaś w życiu codziennym coraz natarczywiej podejrzewa się istnienie sensu i prawideł tam, gdzie – w świetle *ratio* i empirii – ich nie ma i być nie może. W obszarze gier losowych przybiera to postać poszukiwania mniej lub bardziej uniwersalnych systemów, które pozwolą graczowi przechytrzyć los i sięgnąć po wygraną – choć, jak wszystko na to wskazuje, jest to z góry skazane na niepowodzenie (teza ta oczywiście nie stoi w sprzeczności z dowiedzionym faktem, że istnieją dość skuteczne reguły, których stosowanie zwiększa prawdopodobieństwo zwycięstwa, lub przynajmniej minimalizuje straty, w grach hazardowych, np. w ruletkę).

Zwyrodnienie mimicy objawia się z kolei w postępującym zatarciu tożsamości, niemożności oddzielenia postaci odgrywanej w spektaklu, przedstawieniu, czy zabawie, od postaci rzeczywistej, co w skrajnych przypadkach może przybrać formę psychicznej choroby:

„Utrata własnej najgłębszej tożsamości to kara spadająca na człowieka, który nie umie w porę powściągnąć predylekcji do zapożyczania innej osobowości. Na tym właśnie polega alienacja, obłąd” (Caillois, op. cit., s. 51).

I wreszcie patologia *ilinx*, stosunkowo najprostsza do scharakteryzowania, choć przybiera zazwyczaj nader drastyczne formy – polega na rozwinięciu się szeroko rozumianego uzależnienia, z uzależnieniem od alkoholu i narkotyków na czele.

Przechodząc do głównego wątku niniejszego szkicu, przed jakąkolwiek jeszcze analizą, chciałbym przedstawić kilka uwag ogólnych, które równocześnie będą miały walor wprowadzenia w charakter dalszych rozważań i powinny niejako sygnalizować ich ogólny ton i kierunek. Otóż w niniejszym tekście będę starał się, co poprę mniej lub bardziej przekonującymi ilustracjami i przykładami, w wysoce hipotetyczny sposób pokazać kilka charakterystycznych tendencji i kierunków rozwojowych panujących w obrębie ludycznej aktywności człowieka, i to takich przede wszystkim, które zdają się w porównaniu ze stanem relacjonowanym przez Caillois posiadać pewne nowe cechy czy zawierać nową jakość. Tak więc po pierwsze, będę starał się pokazać, że w jakimś stopniu zrealizowało się Huxleyowskie proroctwo i pojawił się „nowy wspaniały świat”, w którym z ludycznej aktywności człowieka systematycznie znika bezinteresowność, zaś sytuacja zabawy coraz częściej wykorzystywana jest w celach, które z nią samą nie mają wiele wspólnego. Następuje przy tym, barwnie opisywana przez Huxleya, coraz wyraźniejsza gadżetyzacja zabawy i czasu wolnego: innymi słowy, ujawnia się kulturowa tendencja zmierzająca do tego, aby działalność ludyczna w konieczny sposób wiązała się z wydatkami i inwestycjami, a równocześnie, żeby sytuacja, w której ktoś się bawi i zaznaje wypoczynku bezinteresownie, a zarazem za darmo, była coraz trudniejsza do pomyślenia. W kontekście zabawy pojawia się też coraz częściej – a ści-

ślej: jest w świadomy sposób aranżowana i podtrzymywana – atmosfera przymusu psychicznego, zazwyczaj w postaci nacisku grupy, nierzadko nieświadomego, a z tej racji jeszcze skuteczniejszego, która ma z jednej strony skłaniać do określonych aktywności ludycznych (oraz posiadania związanych z nimi przedmiotów), a z drugiej strony powodować, żeby to, co dzieje się w trakcie gry, promieniowało na późniejsze wybory jej uczestników, zdecydowanie wykraczające poza czas i funkcję zabawy (por. Dobroczyński, 2004a).

Będę się starał także pokazać, że w preferowanej aktywności ludycznej doszło w ostatnich latach do wyraźnej przewagi jednego typu zabaw nad innymi, przy czym prym wiodą takie ich odmiany i rodzaje, których rozwojowy i kulturotwórczy potencjał jest, według Caillois, najniższy, jeśli nie wręcz regresywny. Szczególnie zaś będę się starał wykazać, iż wśród preferowanych typów aktywności ludycznych na czoło zaczyna się wysuwać rozrywka – ze swej istoty bierna, konsumpcyjna, nierozwijająca żadnych istotnych dyspozycji psychicznych – zaś jej zasadniczym, choć prawie nigdy nie wyrażanym otwarcie, celem jest kształtowanie i podtrzymywanie postawy konsumenta: ucieleśnionej w jednostce łatwo poddającej się manipulacji, impulsywnie reagującej na komunikaty reklamowe, uzależnionej od opinii otoczenia, kolekcjonującej przyjemne doznania, które, wraz z posiadaniem przedmiotów, są oceniane, jako zasadnicze kryterium udanego życia. Trafne jest zatem spostrzeżenie Zagórskiej, iż:

„Obecne zapotrzebowania człowieka ukierunkowane są bowiem zdecydowanie ku narzędziom przenoszącym [do wykreowanych, równoległych rzeczywistości wirtualnych – B. D.] najskuteczniej, z możliwie maksymalnym efektem, a przy tym nie wymagającym wzmożonej aktywności myślowej czy wyobraźniowej. Preferuje on więc te, które, dostarczając gotowych wyobrażeń, zaoszczędzają mu trudu korzystania z własnych zdolności umysłowych” (Zagórska, op. cit., s. 350).

Będę się starał jednak nie tylko pokazać, że tak jest w istocie, ale też rozszerzyć przekonanie, iż głównym motorem takiego stanu rzeczy jest tutaj „zapotrzebowanie człowieka” rozumiane jako pierwotna cecha hipotetycznego odbiorcy. Wydaje się bowiem, że co najmniej równouprawnionym czynnikiem sprawczym jest tu również i „zapotrzebowanie człowieka”, rozumiane jako element strategii nadawcy czy dostawcy owych narzędzi, który z wytworzonych przez siebie preferencji będzie czerpał w przyszłości wymierne korzyści. I ono dopiero, zapotrzebowanie nadawcy, wtórnie kreuje ową tendencję u odbiorców.

W związku z istnieniem takiego „ubierniającego” wzorca kulturowego następuje znaczna wirtualizacja zabawy – przeniesienie jej ze sfery rzeczywistości fizycznej do wykreowanych światów sztucznych: cyberprzestrzeni i telewizji, zaś przy tym wszystkim zabawa i czas wolny coraz częściej lokują się raczej w receptywnej sferze doznań niż obszarze aktywności i ekspresji. Jak dowodzą badania, a także potoczne obserwacje, współcze-

sny model życia wytwarza człowieka skoncentrowanego przede wszystkim na pracy i konsumpcji, którego 16-godzinny czas czuwania dzieli się zgodnie z formułą $8 + 2 + 2 + 4$, a więc odpowiednio na aktywność zawodową (8 h), dojazd do pracy i powrót z niej (2 h), inne czynności domowe, jak posiłki, kontakt z rodziną (2 h) oraz czas wolny dzielony zazwyczaj między oglądanie telewizji oraz robienie zakupów (4 h). Owa niebagatelna przecież ilość godzin poświęcona telewizji wiąże się z chronicznym zmęczeniem wynikającym z takiego właśnie trybu życia – zaś wiele przemawia za tym, że na inną, bardziej angażującą aktywność współczesny człowiek nie ma po prostu siły ani ochoty. Równocześnie, coraz bardziej prawdopodobne staje się przypuszczenie, iż zakupy stają się aktywnością wyróżnioną w specyficzny sposób i na skali wartości przesuwają się z czysto użytkowej swej funkcji w kierunku szeroko rozumianej rozrywki, zabawy, a nawet działalności o quasi-religijnym charakterze, jako ceremoniał na cześć „boga niczym nieograniczonej konsumpcji”. Jednocześnie ma też miejsce proces odwrotny, kiedy to stwarza się i wykorzystuje sytuacje rozrywki, zabawy oraz oszołomienia po to, aby obezwładnić w ten sposób racjonalne procesy decyzyjne i nakłonić niepodjęzających podstępów klientów do robienia zwiększonych – bo nieprzemyślanych, impulsywnych właśnie – zakupów. I chociaż mogłoby się wydawać, że przynajmniej sam akt dokonywania takich zakupów musi się wiązać ze świadomym dokonywaniem wyboru, to jednak analizy dowodzą, iż człowiek w tym zakresie zachowuje się niemal całkiem irracjonalnie i stanowi łatwy obiekt różnego rodzaju manipulacji. Cały ten proces „nakłaniania do zakupów” odbywa się bowiem coraz częściej z wykorzystaniem sposobu przypominającego fortel, dzięki któremu – według klasycznej psychoanalizy – w trakcie snu fizjologicznego zostaje ominięta cenzura superego. Dopiero wtedy bowiem, kiedy nasze wyższe władze umysłowe są uśpione, a więc mniej czujne, nieświadomość jest w stanie przemycić w obręb marzenia sennego takie wyparte i nieakceptowane treści, które kiedy indziej nie zostałyby dopuszczone do głosu.

Modelowym przedsięwzięciem ilustrującym praktyki tego rodzaju, jest tzw. „architektura tematyczna” (*themed architecture*), rozkwitająca od połowy lat 80., a służąca zasadniczo takiej organizacji przestrzeni, która oszałamiając bajkowością i przepychem oraz dostarczając rozrywki, skłaniałaby równocześnie – w atmosferze zabawy i bez troski – do zwielokrotnionych, wręcz ekscesywnych zakupów (zob. Reiter, 2004). Jak mówi w rozmowie z dziennikarką jeden z projektantów tego typu zabudowy:

„architektura tematyczna ma związek z rozrywką, hazardem i przemysłem hotelowym (...). Nagle okazało się, że rozrywka jest receptą na handel: (...) wybierasz tenisówki, wrzucasz pieniążek, one lecą przezroczyście rurą i lądują przed tobą. Ludzie robią to, żeby się pobawić. W efekcie zawsze coś kupią” (op. cit., s. 49).

Opisując jedno z takich baśniowo-kiczowatych miejsc, ze sztucznym jeziorem i całym towarzyszącym mu przepychem, architekt podkreśla jego

rekreacyjne walory: „I można przejechać się gondolą i piękną mahoniową motorówką” – na co dziennikarka dopowiada „Ale i – jak rozumiem – pójść na zakupy?” W odpowiedzi dowiaduje się: „No i przede wszystkim pójść na zakupy (...). To centrum handlowo-rozrywkowe, bo w przypadku takiej architektury handlu i rozrywki nie można już rozdzielić. (...) W wielu przypadkach takie miejsce nosi nazwę *destination resort*, czyli miejsce przeznaczenia. Jak już tam dojedziesz, nie musisz nigdzie więcej jechać” (ibidem).

Dla ilustracji, z każdego z wyróżnionych przez Caillois rodzajów zabawy chciałbym poddać refleksji niektóre wybrane, a popularne współcześnie, ich przykłady, przy czym – z oczywistych względów – nie byłyby one analizowane w całości (znacznie przekroczyłyby to ramy niniejszego tekstu), lecz namysłowi poddane zostałyby tylko ich pojedyncze niekiedy fragmenty, aspekty czy unikalne cechy, ze szczególnym naciskiem na te, które zdają się być stosunkowo świeżej daty. Jak się za chwilę okaże, te wybrane przykłady czy aspekty mają niekiedy wręcz patologiczny charakter albo reprezentują cechę zabawy w takim nasileniu, lub granicznej postaci, że trudno byłoby powiedzieć, czy mamy do czynienia z zabawą w sensie postulowanym przez Huizingę, czy Caillois. Nie zmienia to jednak faktu, że stanowią one tylko przekształcenie, transformację czy inne wykorzystanie aktywności, które we wcześniejszych formach z pewnością należały do sfery ludycznej.

■ 10.1. Rywalizacja w czasach popkultury

Zabawy i gry o charakterze rywalizacyjnym są od stuleci stałym elementem kulturowego funkcjonowania człowieka. Wydaje się jednak, że na przestrzeni ostatnich parudziesięciu lat w „zabawowej rywalizacji” zaszły pewne zmiany, a doszło też w jej obrębie do charakterystycznego przemieszczenia akcentów, tak że w rezultacie współczesny agon jest pod wieloma względami różny od tego, który charakteryzował Roger Caillois.

Przede wszystkim na olbrzymią skalę rozpowszechniła się w ostatnim półwieczu rola rywalizacji i zwycięstwa poprzez kibicowanie zawodnikom i drużynom sportowym. Wydaje się, że współcześnie – na co wskazują statystyki – najpopularniejszą formą odnoszenia zwycięstwa w zabawach rywalizacyjnych jest sukces *per procura*, kiedy to człowiek:

„dzięki podstawionej osobie uczestniczy w niebywałym triumfie, który pozornie mógłby stać się także jego udziałem, wiadomo jednak, że wśród miliona ludzi znajduje się tylko jeden taki wybraniec fortuny. Dzięki temu każdy czuje się uprawniony do snucia marzeń, a zarazem zwolniony od wysiłku, jaki trzeba by włożyć, gdyby się chciało naprawdę spróbować szczęścia i stanąć do walki o pierwszeństwo” (Caillois, op. cit., s. 106).

Jeśli przyjrzeć się jednak najpopularniejszym współcześnie postaciom tego typu funkcjonowania – mam na myśli sport zawodowy – to szybko natrafimy na liczne niejasności, nierozstrzygalne problemy i charakterystyczne paradoksy.

Przed wszystkim okazuje się, że w hierarchii społecznych wartości ranga sportu jest niesłychanie wysoka, wręcz nie do przecenienia, przypuszczalnie znacznie wyższa, niż w czasach Caillois. Na marginesie warto choćby przypomnieć powszechnie znany fakt, iż jako jeden z najważniejszych (jeśli nie w ogóle najważniejszy) z mankamentów dotychczasowego procesu transformacji ustrojowej Polacy wymieniali w ankietach fatalny stan rodzimej piłki nożnej. Wiadomo nie od dzisiaj, że sport jest ściśle powiązany z polityką i większość przedstawicieli establishmentu, z monarchami i prezydentami krajów na czele, skwapliwie dyskontuje sukcesy zespołów narodowych. Trawestując słynną maksymę von Clausevitz, można by wręcz powiedzieć, iż sport staje się coraz bardziej polityką zagraniczną (jeśli nie wręcz wojną) prowadzoną innymi środkami. Wojną nie tylko między nacjami czy państwami, ale także między regionami i miejscowościami, a nawet w obrębie jednego miasta, pomiędzy jego dzielnicami. Zwycięstwo *per procura* osiągane w sporcie traktowane jest powszechnie, jako pożądane i niezwykle cenne. Z tej racji, sport jawi się, jako jedno z najbardziej komercyjnie zaawansowanych, widowiskowych i popularnych fenomenów z zakresu rozrywki i kultury masowej, zaś gwiazdy sportu są jednymi z najbardziej znanych ikon współczesności – dość wspomnieć, iż np. brytyjski piłkarz David Beckham jest, jak pokazują badania, najlepiej rozpoznawaną osobą na świecie.

Przy tym wszystkim, pozostaje tajemnicą poliszynela, że współczesny sport zawodowy jest domeną niesłychanych nadużyć i wynaturzeń, z których korupcja oraz stosowanie środków dopingujących na niespotykaną i chyba zupełnie już dzisiaj niekontrolowaną skalę wcale nie należą do najbardziej uciążliwych. Szczególnie wdzięcznym polem do zabiegów hermeneutycznych w tym zakresie jest piłka nożna, w której na terenie kraju (ligi państwowej) i poza nim (rozgrywki pucharowe, liga mistrzów, mistrzostwa kontynentów i świata) poszczególne zespoły rywalizują między sobą o prymat. Jeśli zgodzimy się, że, jak chce Caillois, „dzięki podstawionej osobie (lub osobom) uczestniczymy w niebywałym triumfie”, to szczególnie interesująca wydaje się odpowiedź na pytanie, jakie to są osoby i w jaki sposób są „podstawiane”? A więc z kim i w jaki sposób się dzisiaj utożsamiamy? Co nam to mówi o współczesnej hierarchii wartości? Jeśli pod tym kątem popatrzeć na rywalizację sportową, to pierwsze spostrzeżenie, jakie się nasuwa, jest następujące: współcześnie mamy coraz częściej do czynienia z totalną gloryfikacją pieniądza oraz sukcesu za wszelką cenę, a także całkowitym prymatem etykiety nad zawartością. Przed wszystkim więc zawodnicy uwielbianej drużyny wcale nie muszą być obywatelami miasta ani nawet kraju pochodzenia klubu (to ostatnie, choć w mniejszym stopniu,

dotyczy także reprezentacji narodowych). Współczesne kluby sportowe to zasadniczo zespoły najemne, do których zawodników pozyskuje się z całego niemal świata, zaś jedynym ograniczeniem są finanse klubu (zawodnicy klasowi są bardzo drodzy i w grę wchodzi sumy idące w miliony, a nawet dziesiątki milionów dolarów) oraz obowiązujące prawodawstwo, które jednak i tak nie zawsze jest respektowane (chodzi tu o kwestie przyznawania obywatelstwa zawodnikom pochodzącym z zagranicy, aby mogli grać w reprezentacjach narodowych). Rządzi prosta zasada, zgodnie z którą im bogatszy klub (właściciel klubu), tym większa szansa na pozyskanie lepszych zawodników, a tym samym większe prawdopodobieństwo stworzenia odnoszącej sukcesy drużyny. Tygodniowe czy miesięczne dochody najlepszych piłkarzy są, z perspektywy średniej zarobków dowolnego kraju, niewyobrażalne i nierzadko zamykają się sumą, która dla znakomitej większości obywateli jest nieosiągalna na przestrzeni całego ich zawodowego życia (np. miesięczne zarobki Brazylijczyka Rivaldo, w czasie gdy był zawodnikiem FC Barcelony, wynosiły, bagatela, 500 tysięcy dolarów miesięcznie, *ergo* – 6 milionów dolarów rocznie). Charakterystyczny jest przy tym fakt, iż zarówno społeczne potępienie, jak i finansowe kary za niesportowe, łamiące reguły gry, zachowania zawodników są niewspółmiernie małe w stosunku do zarobków. Jest to znaczące szczególnie w kontekście tego, że z owych nieczystych zagrań można odnieść znaczne korzyści. Takich przypadków historia zna wiele – choćby bramka zdobyta ręką przez Diego Maradonę, dzięki której Argentyna awansowała do następnego etapu mistrzostw świata. Potępienie tego czynu było jednak u argentyńskiej opinii publicznej znikome, a na stałe przyjął się wśród dziennikarzy chwytliwy slogan ukuty przez samego piłkarza i tłumaczący, że „to była ręka Boga”. Najwyraźniej korzyść płynąca z sukcesu znacznie przeważała tu fakt nieuczciwości popełnionej w drodze do jego osiągnięcia.

Wyolbrzymiając zjawisko w monsturalnej – choć wielce prawdopodobnej – hiperboli można by założyć nawet taką sytuację, że po pierwsze „ta sama” drużyna sportowa na przestrzeni dosłownie paru lat całkowicie zmienia swój skład i pozostanie z niej tylko etykieta, nazwa – „Real Madryt” czy „Cracovia” – a przecież może stać się tak, że liczni piłkarze jednej drużyny przejdą do innej, nawet tej „najbardziej nielubianej”, i wtedy staną się, z perspektywy kibica, „przeciwnikami”. Taka postawa nie zjednuje sobie wprawdzie przesadnej sympatii, ale jest zasadniczo aprobowana, bowiem jest zrozumiałe, że piłkarze przechodzą z klubu do klubu, aby zwiększać zarobki i optymalizować warunki swej zawodowej, indywidualnej kariery. Ta kariera jest zazwyczaj przedkładana nad lojalność wobec klubu czy miasta, a nawet kraju, bowiem znane są wypadki zmiany obywatelstwa po to, aby grać w innej drużynie narodowej.

Z psychologicznego punktu widzenia najbardziej zastanawia mechanizm identyfikacji kibica z drużyną, której jest zwolennikiem, bowiem to, z czym się utożsamia, ma trwałość niesłychanie względną, relatywnie

krótki żywot – można by wręcz zaryzykować tezę, iż nie istnieje substancjalnie – i w zasadzie sprowadza się do nazwy i logo (czyli graficznego symbolu oraz barw klubowych) drużyny. Tożsamość osobowa zespołu jest płynna, zmienia się w zależności od decyzji właściciela klubu i zarządu, który też zresztą podlega częstym zmianom. Dotychczasowy właściciel może w każdej chwili sprzedać klub, zaś jego nowy posiadacz ma prawo wymienić wszystkie istotne osoby w drużynie: od poziomu zarządu, trenera, ekipy medycznej, aż do ostatniego zawodnika. Wydaje się więc, że słusznym będzie przypuszczenie, iż kibice utożsamiają się w istocie z nazwą klubu oraz samym zwycięstwem jako takim – a pośrednio, gloryfikowana jest ekonomiczna potęga drużyny (oraz jej właściciela), bowiem bez niej sukces jest nieomal niemożliwy. Wydaje się, że współcześnie trudność w odniesieniu sukcesu w życiu codziennym i zawodowym jest – z perspektywy statystycznego obywatela kraju – tak duża, że istnieje stała i nieodparta konieczność kompensacji, przy tym aż tak wielkiej, że w pewnym sensie obojętnym staje się, kto i jak w moim imieniu wygrywa, byle wygrał, bo prawie nic innego oprócz sukcesu (i to znacznego) się nie liczy. Sportowiec może zachowywać się niesportowo i niehonorowo, demonstrować wady, których nie tolerowano by w innej sytuacji, ba, być na bakier z prawem, a jednak i tak cieszyć się powszechnym uwielbieniem, z racji przewidywanego sukcesu, którego może dostarczyć (*vide*: przypadek boksera Andrzeja Gołoty). Jest to zjawisko tak przemożne, że w obliczu jego potęgi uginają się nawet – zwykle bezwzględnie sztywne w tym zakresie – ideologie polityczne czy narodowe. Charakterystyczną, choć oczywiście mającą walor anegdotyczny zaledwie, ilustracją tego jest odpowiedź profesora Wiesława Chrzanowskiego, polityka związanego z ideologią narodowo-chrześcijańską, a zatem hołdującego pojmowaniu narodu jako wspólnoty krwi raczej (*ethnos*) niż obywateli (*demos*), na pytanie, czy czarnoskóry Nigeryjczyk z pochodzenia, Emanuel Olisadebe, grający w rodzimej reprezentacji piłki nożnej, jest Polakiem (szybko przyznano mu obywatelstwo z pominięciem wielu procedur). Wprawdzie owa twierdząca odpowiedź została poprzedzona osłabiającym wyrazem „chyba (jest Polakiem)”, ale i tak, bardziej niż cokolwiek innego, wskazuje ona na imperatywność powyższej zasady. Równocześnie jednak walor kompensacyjny takiego zwycięstwa *per procura* w rezultacie i tak okazuje się zdecydowanie niewystarczający i od wielu lat dochodzi do zacierania w tym zakresie różnic pomiędzy zabawą/grą a realnym życiem, która to tendencja wyraża się w zupełnie poważnej rywalizacji pomiędzy kibicami poszczególnych klubów sportowych, w ekstremalnych, ale wcale nie odosobnionych przypadkach, przyjmującej postać brutalnych walk z użyciem siekier, kijów bejsbolowych, nierzadko po uprzednim umówieniu się przez „zwaśnione strony”. Walki takich pseudo-kibiców są plagą współczesnego sportu, zaś lokalne przymierza i odwieczne nienawiści pomiędzy ich grupami skutkują nierzadko ciężkimi obrażeniami ciała, kalectwem, a nawet śmiercią.

Innym niezwykle rozpowszechnionym współcześnie, a nie mającym precedensu w czasach Caillois rodzajem agonu są gry komputerowe, w których, a przynajmniej w pewnych ich typach, rywalizacja przebiega wyłącznie pomiędzy człowiekiem, a maszyną. Jak pisze Caillois, „grze i zabawie czegoś niedostaje, jeśli uprawia się ją w samotności” (s. 45), zaś w grach komputerowych rywalizacja zachodzi właśnie w konfrontacji z maszyną lub ludźmi, jeśli gramy w sieci, których osobiście nie znamy (a przynajmniej nie musimy znać) lub których nie widzimy (znajdują się w innych miejscach). Wydaje się, że tutaj znowu walor czysto ludyczny zostaje sprzęgnięty z walorem użytkowym: zasadniczo terapeutyczno-odreagowującym, spowitym przy tym w bardzo dwuznaczną, wręcz groźną aurę. Wśród gier tego rodzaju bowiem stosunkowo największą popularnością cieszą się niesłychanie brutalne gry rywalizacyjne (z ich prototypem *Wolfensteinem* na czele), których istota sprowadza się do – wirtualnego wprowadzie, ale coraz to wymyślniejszego – zabijania za pomocą różnorodnych narzędzi: karabinów, mieczy, toporów, miotaczy ognia, granatów, metalowych haków i kijów, których użycia makabryczne skutki (pęknięte czaszki, obficie lejąca się krew, wypadające wnętrzności, krzyki rannych i trafionych) odtwarzane są z całym realizmem na ekranie komputera. Bezmyślność, ignorancja i brak zainteresowania okazywane przez niektórych producentów w odniesieniu do ewentualnych konsekwencji wywołanych przez grę w umyśle młodocianego użytkownika są wręcz niezmierzone, na co wskazuje np. zachęta do kupna bardziej zaawansowanych technologicznie wersji jednej z gier (miłosiernie oszczędzę specyfikacji) w postaci zapewnienia, że np. krzyki rozstrzeliwanych i wysadzanych bombami kurczaków będą w nich bardziej zróżnicowane i atrakcyjniejsze (*sic!*). Prawie każda tego rodzaju gra sama w sobie nie ma żadnego sensownego celu, zaś jej cel fasadowy (podobnie jak fabuła i dialogi w filmach pornograficznych) sprowadza się zazwyczaj do najzupełniej w istocie drugorzędного uzasadnienia konieczności prowadzenia nieustannej, systematycznej masakry, której wirtualne ofiary, z jednej strony różne monstra i gestapowcy, ale też zwierzęta, a nawet zwykli przechodnie rozjeżdżani np. samochodem, co stanowi cel takiej „zabawy”, liczą się w dziesiątki, setki, a nawet tysiące. Podobnie jak we współczesnym kinie akcji, gry tego rodzaju w pewnym sensie unieważniają jednostkową (i zbiorową) śmierć, a siła tego unieważnienia jest tak przemożna, iż wszelkie napomknienia w rodzaju „kto zabija człowieka – unicestwia cały kosmos” budzą coraz częściej wesołość i noszą wszelkie znamiona niestosowności. Jest ze wszech miar znamienym faktem, że ową prawidłowość, a więc „odczulanie”, a wręcz niwelowanie wrażliwości na śmierć drugiego człowieka za pomocą gier komputerowych (a także filmów akcji) dostrzegają nie tylko „przewrażliwieni moralisci”, ale specjaliści od przemocy, jak choćby emerytowany pułkownik armii amerykańskiej David Grossman, były profesor psychologii w Akademii Wojskowej w West Point, który jest twórcą „killologii”, czyli

studiów nad zabijaniem – teoretyczno-praktycznej dyscypliny powstałej na użytek wojska i obronności. Píše o tym Krzysztof Szymborski w fascynującym artykule *Szkoła zabijania* (Szymborski, 2005). Otóż Grossman twierdzi, że:

„bezwiednie, nie zdając sobie sprawy z konsekwencji naszej nieodpowiedzialności, stworzyliśmy naszej młodzieży warunki rozwoju imitujące pod wieloma względami (...) metody szkolenia wojskowego. Młodzież poddawana jest dziś treningowi odwracliwemu nie w wieku poborowym, lecz od wczesnego dzieciństwa. Przemoc pokazywana w mediach sprawia, że młodzi ludzie kojarzą sobie gwałtowną śmierć z rozrywką. Gry komputerowe ze swym realizmem pozwalają chłopcom, którzy nigdy nie mieli wcześniej w ręku prawdziwej broni, uzyskiwać zabójczą skuteczność strzelców wyborowych” (op. cit.).

Osobną sprawą jest, dające się zaobserwować ostatnio coraz częściej, przenikanie ducha bezwzględnej rywalizacji, a wraz z nią mentalności selekcyjnej, do wszelkiego niemal rodzaju aktywności ludycznej, także i takiej, w której dawniej chęć odwetu, resentymentu, pragnienie zemsty były przynajmniej moderowane – jeśli nie piętnowane, a wręcz zabronione – eksponowano zaś wynikające z zabawy braterstwo, przygodę, możliwość wzajemnych kontaktów, kształtowanie pożądaných cech intelektualnych i fizycznych, a nawet element czysto relaksacyjny. Taka rywalizacyjna mentalność, nastawiona na widzenie świata oraz ludzi w kategoriach „zwycięzców” i „pokonanych”, jest systematycznie wzmacniana od poziomu kolorowych czasopism, do programów telewizji komercyjnych, a także i niestety telewizji publicznej. Co gorsza, coraz ważniejszą rolę – z perspektywy tworzonego na użytek widza spektaklu – odgrywają w tym wszystkim ci, którzy przegrywają, oraz ich zachowania. Negatywne emocje pokonanych (często dzieci), wyrażane w postaci żalu, rozpaczy, wstydu, zniechęcenia, stają się ważnym składnikiem widowiska i można by zaryzykować tezę, iż zachęcają wręcz do podobnej przemocy psychicznej w życiu codziennym. Z pewnością zaś modelują taką przemoc, pokazując owe epizody w sposób, który w żaden sposób nie sugeruje, że mamy do czynienia z czymś niestosownym albo nagannym, a o żadnym współczuciu w większości przypadków nie ma oczywiście mowy. I znowu, coraz wyraźniejszy staje się tu brak granicy pomiędzy zabawą a rzeczywistością. Doskonałym przykładem – choć w sumie i tak nie najbardziej drastycznym – jest rodzi-my format brytyjskiego programu zatytułowanego *The Weakest Link* (najsłabsze ogniwo). „Atrakcyjność” owego programu, jak się zdaje, ma polegać na tym, że na jego uczestników, którzy i tak sprostać muszą niedogodnościom intelektualnej rywalizacji w dość trudnych warunkach (ograniczenia czasowe), dodatkowo wywierana jest stała presja w postaci zachowania prowadzącej, która w swoich komentarzach i bezpośrednich kontaktach z poszczególnymi osobami jest zdecydowanie nieprzyjemna: ironiczna, sarkastyczna, „bezlitośnie” punktująca błędy i intelektualne wpadki, zimna, pogardliwa. Wydaje się, iż współcześnie najbardziej niedostrzeganym,

a wręcz chronicznie lekceważonym, aspektem takich programów jest fakt, że – jeśli zgodzimy się, że media mają charakter popularyzatora postaw i wartości, a ze stanowiskiem tym nie sposób dzisiaj polemizować – nawet jeśli już nie wyrządzają szkody swym uczestnikom (którzy biorą w nich udział, jak się zdaje, z własnej woli), w istocie rozpowszechniają wzorce stosowania psychicznej przemocy i modelują zachowania na nich oparte, szczególnie wśród ludzi młodych. Potem zachowania takie przenoszą się do życia codziennego: domu, szkoły, pracy i polityki, która sama zaczyna upodabniać się do najbardziej zenujących programów tego rodzaju.

■ 10.2. Alea w czasach popkultury

„Zachłanność, z jaką czyha się dziś na względy losu, równoważy prawdopodobnie stałe napięcie spowodowane rolą współzawodnictwa w życiu współczesnym” – pisał Caillois już w roku 1958 (op. cit., s. 51). W ostatnim półwieczu słowa te nie tylko się nie zdezaktualizowały, ale wręcz zyskały nowe znaczenie, nowy wymiar. W tym okresie doszło w obrębie kultury Zachodu do bezprecedensowego rozkwitu irracjonalizmu, zarówno na poziomie złożonych i wielowymiarowych fenomenów społecznych i kulturowych (New Age Movement, „Nowe Ruchy Religijne”), jak i na bardziej partykularnym poziomie, w postaci wzrostu popularności poszczególnych irracjonalnych praktyk: magii, okultyzmu, horoskopów, wróżbiarstwa, amuletów, talizmanów etc. (por. Dobroczyński, 1997). Wydaje się, że z takim zjawiskiem mamy zawsze do czynienia w sytuacji, gdy spada zaufanie do oficjalnej hierarchii wartości, a szczególnie do funkcjonowania podstawowych instytucji społecznych: państwowych, religijnych, prawnych i kulturowych. Używając pojęcia pochodzącego z nieco innej tradycji intelektualnej (por. Mindell, 2004), można by powiedzieć, iż wzrost irracjonalizmu i różnego rodzaju praktyk mających przechytrzyć los daje się zaobserwować w sytuacjach kryzysu tzw. „Uzgodnionej Rzeczywistości”. Caillois twierdzi zresztą, że na:

„agon opiera się w całości gmach społeczeństwa. Postęp polega na rozwijaniu go i ulepszaniu jego warunków, czyli w gruncie rzeczy na coraz dogłębszej eliminacji alea. Bowiem alea jawi się jako opór, który z racji swego charakteru przeciwstawia się doskonałej prawości pożądanym instytucjom społecznym” (s. 136).

A zatem wzrost popularności irracjonalizmów wszelkiego rodzaju zdaje się wynikać z narastającego poczucia, iż w życiu społecznym alea nie zostało ani opanowane, ani wyeliminowane, lecz przeciwnie, cały czas zachowuje swoją druzgocącą, destrukcyjną moc. Współcześnie nie można sobie wręcz wyobrazić istnienia magazynu ilustrowanego, czasopisma czy komercyjnej stacji telewizyjnej, w której nie byłoby działu ezoterycznego, uwzględniającego zarówno standardowe horoskopy różnego rodzaju (zodia-

kalny, chiński, galijski, celtycki, etc.), jak i – wykorzystywane zazwyczaj w uproszczony sposób, z pominięciem tradycji, z której się wywodzą – bardziej złożone systemy diagnozowania, wrózenia i przepowiadania, jak tarot czy I Ching. Istnieją nieliczne, ale jakże przy tym wymowne dane, wskazujące na fakt, iż taka mentalność astrologiczna nie ogranicza się wcale do sytuacji zabawy czy rozrywki, ale powoli przenika w liczne sfery życia codziennego, a także zawodowego i społecznego. Znane są bowiem przypadki nie tylko budowania związków (partnerskich, małżeńskich) w oparciu o wskazówki astrologii czy tarota, ale także i procedury rekrutacji zawodowej odwołujące się do horoskopów czy choćby – wręcz humorystyczny w istocie – fakt wymagania przez jedną z brytyjskich firm ubezpieczeniowych dwukrotnie wyższej składki od klientów spod znaku Bliźniąt (cechujących się rzekomo ponadprzeciętną dyspozycją do nieszczęśliwych wypadków).

■ 10.3. Mimicry

Spore zmiany zaszły w ostatnich czasach w obszarze zabaw związanych z naśladownictwem, a ściślej w dziedzinie widowisk i spektakli telewizyjnych. Wydaje się, że szczególnie warty podkreślenia jest w tym szkicu niesłychany wzrost popularności tzw. reality shows, które poczynawszy od *Big Brother*a, polegają (mówiąc w największym skrócie) na zaaranżowaniu w studiu telewizyjnym bądź w plenerze pewnej, mniej lub bardziej ekstremalnej sytuacji, mającej w jakiejś mierze naśladować warunki życia codziennego (czasami bardzo egzotyczne, a nawet fantasmagoryczne jego postaci). Przy czym termin „reality” stosuje się tu chyba przede wszystkim w celu zapewnienia, iż wszystko, co się będzie działo w programie, odbywać się będzie rzekomo „naprawdę”, a zatem widz dostąpi wyjątkowej możliwości śledzenia rozwoju autentycznych, niezafalszowanych interakcji społecznych bohaterów oraz ich emocji. Uczestnikom stawia się określone wymagania i zadania do spełnienia, „najlepsi” otrzymują wcale okazałe nagrody, podczas gdy „najgorsi” są za pomocą specjalnie skonstruowanych procedur „eliminowani” z programu, zaś wybrane fragmenty całości są emitowane w telewizji. Istotny jest tu także fakt, że telewidzowie mają niekiedy wpływ na różne elementy programu, w tym na proces „nominiowania” i eliminowania z niego uczestników. Te procedury wyznaczania i eliminowania uczestników są zazwyczaj wyróżnione w specjalny sposób, a nierzadko przybierają postać quasi-religijnego w wymowie „obrzędu”, będącego w istocie parodią wszelkiej obrzędowości, z odpowiednią oprawą muzyczną i scenografią, a nawet niekiedy nazwą sugerującą, że mamy oto do czynienia z czymś wzniosłym i w istocie pozytywnym (np. „ceremonia róż” z programu *Kawaler do wzięcia*). Brzmi to wszystko, niczym streszczenie jakiejś dystopii Orwella albo Huxleya, jednak najwyraźniej stało się elementem naszej medialnej codzienności. Chyba najbardziej uderzający

jest fakt, że bohaterami tych „spektakli”, a konsekwencji bohaterami masowej wyobraźni, są przeciętni ludzie (oczywiście po pewnej selekcji), nie wyróżniający się zazwyczaj w żaden specjalny sposób. Jeśliby chcieć poszukiwać tutaj jakichś potencjalnych „bogów” czy choćby „herosów kulturowych”, to trzeba wyraźnie powiedzieć, że mamy raczej do czynienia z symptomem powolnego wytracania myślenia mitycznego i upadkiem wyobraźni estetycznej oraz religijnej. Zaś sam spektakl zostaje zredukowany do zapisu owej prymitywnej gry sił, biologicznej czy wręcz socjaldarwinistycznej w swym wyrazie. Jeśli przyjąć za fakt, że telewizja jako medium kulturowe w jakiejś mierze dostarcza mitu, nawet zdegradowanego i fragmentarycznego, jak twierdzi Zagórska, to w większości reality shows degradacja owa osiąga niespotykany stopień i, by tak rzec, intensywność.

Czy to nazbyt surowa diagnoza? Wystarczy zapoznać się z kilkoma najbardziej popularnymi przedsięwzięciami z zakresu reality shows, żeby nie uznać jej za nazbyt przesadzoną. Szczególne wrażenie robi zestawienie programów tego typu – zarówno krajowych, jak i zagranicznych, sporządzone przez Magdę Łuków (dostępne na stronie <http://polki.pl/index.html>.) w tekście zatytułowanym *Koniec grzecznej telewizji*. Warto w tym miejscu przywołać za autorką kilka istniejących oraz planowanych przedsięwzięć tego rodzaju, żeby nieobeznany z tą problematyką czytelnik zrozumiał, że to nie tylko całkowicie nowa – ze względu na swój zasięg – ale do tego potencjalnie niebezpieczna jakość kulturowa, której dalszych losów oraz wpływu na nasze życie – przewidzieć nie sposób. A oto kilkanaście przykładów pochodzących z komercyjnych stacji telewizyjnych, zachodnich i krajowych: w programie *Fear Factor – nieustraszeni* – odcięci od świata uczestnicy muszą pokonać ograniczenia swojego ciała i psychiki, przełamać lęk i wstręt przed robactwem, węzami, pajakami. Stawka do wygrania: 50 tysięcy złotych. W *Wyprawie Robinson* – dwie grupy wywiezione na bezludną wyspę walczą o 100 tysięcy złotych. Warunki ekstremalne (głód i frustracja na porządku dziennym), zaś w polskiej edycji niejaki oburzenie wzbudziło pokazane na wizji zabicie przez uczestników – dostarczonego przez organizatorów programu – egzotycznego węża (który miał być zjedzony, ale w rezultacie okazał się kulinarnie nieprzydatny i jego zwłoki po prostu wyrzucono). W rosyjskiej telewizji TNT wielką popularnością cieszył się program *Głód*, w którym niewładająca żadnym zachodnim językiem grupa kobiet i mężczyzn została zamknięta bez pieniędzy w domu w Berlinie. Pożywienie trzeba było zdobywać w trakcie wyjść, które miały miejsce tylko dwa razy w tygodniu. Uczestnicy radzili sobie w ten sposób, że kobiety uprawiały prostytutkę, a mężczyźni kradli. Amerykański program *Możesz zostać gwiazdą porno* polegał na tym, że grupa kobiet walczyła o roczny kontrakt w branży filmów tego rodzaju, zaś nagroda wynosiła 100 tysięcy dolarów. O konkurencjach lepiej zamilczeć. „Tylko” 50 tysięcy dolarów nagrody można było otrzymać w programie *Seriously, I'm Gay* – „Naprawdę jestem gejem” – za przekonanie komisji o swoim homoseksualizmie (żeby

było „śmieszniej”, miała to zrobić para heteroseksualnych mężczyzn). W Wielkiej Brytanii i Niemczech planowany był show zatytułowany *Sperm Race* („wyścig spermy”), którego treścią jest rywalizacja plemników dwóch mężczyzn „ścigających się” do jaja kobiety. Właściciel plemnika, który zapłodni kobietę, wygrywa samochód. Istnieją też reality shows nieco łagodniejsze, np. o tematyce historycznej, w których bohaterowie przenoszą się, jak w brytyjskim *1940's House* – w czasy wojenne, czy – *The Regency House* – w czasy Jane Austen, kiedy kobiecie nie wolno było na przykład przerywać mówiącemu mężczyźnie. Bohaterami takich programów bywają także postaci znane, z kręgów popkultury czy światowego biznesu. I tak na całym świecie rekordy popularności bił w swoim czasie *The Osbournes*, emitowany przez MTV serial będący „zapisem” codziennego życia wokalisty zespołu Black Sabbath – Ozzy’ego Osbourne’a i jego rodziny (gaża: ponad 20 milionów dolarów).

Jednym z najbardziej ekstermalnych programów tego rodzaju jest prezentowany przez amerykańską stację MTV *I Want a Famous Face* („Chcę mieć znaną twarz”). To – nawet w porównaniu z poprzednimi przykładami – dość drastyczny „spektakl”, którego uczestnicy zgłaszają chęć poddania się operacji plastycznej, po której mają się upodobnić do słynnych gwiazd. Po testach sprawdzających ich możliwości fizyczne i odporność psychiczną oraz poinformowaniu co do możliwości chirurgii plastycznej następuje operacja, którą przeprowadzi współpracujący z MTV chirurg specjalista. Przygotowania, sama operacja, a następnie jej wynik zostają ze wszystkimi szczegółami pokazane widzowi na ekranie. Przykładowe programy tego typu polegały na tym, że np. bliźniacy ze Stanów Zjednoczonych upodobnili się do Brada Pitta, inna kandydatka „przerobiła się” na Pamelę Anderson, a transseksulista Tom miał otrzymać twarz i ciało aktorki Jennifer Lopez – jak komentuje autorka „z fatalnym rezultatem oczywiście, co tylko dodało widowisku pikanterii” (Łuków, *ibidem*). Program miał na świecie olbrzymie powodzenie i MTV rozważa możliwość przeniesienia go w polskie realia. Ankietę wypełniło już prawie 90 kandydatów, a wynika z niej, że zainteresowaniem cieszą się twarze, jakże by inaczej, gwiazd popkultury: Jennifer Lopez, Bogusława Lindy, Angeliny Jolie, Britney Spears, Christiny Aguilery, Beyonce.

Jeśli operację plastyczną potraktować jako swoistą wersję mimicry – *sui generis* nałożenie maski – to w przypadku inkryminowanego programu mamy do czynienia ze zbliżeniem się do takiego poziomu tego zjawiska, który znany jest ze świata zwierząt: tak samo, jak np. motyl przeziernik osowiec w wyniku ewolucyjnego procesu „założył maskę” i upodobnił się do groźnych, wyposażonych w żądla błonkoskrzydłych – os lub szerszeni – tak samo uczestnicy *Chcę mieć znaną twarz*, w wyniku operacji plastycznej upodabniają się do osób, którym aparycja zagwarantowała sukces. Jest to jednak założenie maski w bardzo specyficznym sensie tego słowa, bowiem nie można już jej zdjąć. Czy to jest jeszcze zabawa, spektakl, czy zapowiedź

nadejścia nowego świata, którego jeszcze nie potrafimy nazwać ani zdefiniować?

Jak pisze Łuków:

„na nic zdaly się protesty obrońców moralności, którzy wskazywali na tragiczne skutki takich widowisk, będących ich zdaniem pochwałą przeciętności i głupoty. Na nic zdaly się kary finansowe dla nadawców. Wprawdzie po emisji 'There's Something About Miriam' (coś o Miriam) brytyjskiego Sky TV, kiedy okazało się, że kobieta uwodzona przez sześciu facetów tak naprawdę też jest mężczyzną, doszło do procesu. Ale program miał taką oglądalność, że nawet po zapłaceniu odszkodowań stacja wyszła na swoje. Inne sprawy zatuszowano. Jak problemy Irka Grzegorzcyka, który po zakończeniu drugiej edycji *Big Brothera* trafił wprost do zakładu psychiatrycznego. Czy dramat odrzuconego przez dziewczynę chłopaka w 'To tylko miłość', który po programie, w którym został publicznie wyśmiany, odebrał sobie życie”.

Warto przy tym wszystkim od razu podkreślić, że wcale nie mamy do czynienia z żadnym wąskim kręgiem odbiorców, bowiem oglądalność reality shows jest imponująca. Niemal każdy z nich bije rekordy, np. *Fear Factor* miał najwyższą oglądalność w 72 krajach ze 104, w których był pokazywany, zaś finał *Joe Millionaire*, nadany w lutym 2003 roku, obejrzało 40 milionów osób. W podsumowaniu tekstu pojawia się dramatyczne i niepozabawione słuszności pytanie:

„Co będzie, gdy reality show w stylu 'I Want a Divorce' (pragnę rozwodu), 'Girlscamp' (rywalizacja 10 dziewcząt o względy jednego chłopaka), 'Recursos Humanos' (walka bezrobotnych o pracę), 'The Will' (walka o spadek) czy 'Shattered' (czyli kto dłużej wytrzyma bez snu) okażą się za grzeczne?”.

No właśnie. Czyżby na naszych oczach realizowało się wizjonerskie dzieło brytyjskiego pisarza Aldousa Huxleya *Nowy wspaniały świat*? W tej klasycznej już dzisiaj antyutopii, czy też dystopii – w fascynujący sposób ukazane zostały mroczne i zatrważające w istocie przykłady wykorzystania sfery ludycznej w takim programowaniu członków społeczeństwa (i to od najwcześniejszych lat życia), aby poprzez najbardziej rozpowszechnione formy rozrywki utrwaląc obowiązujące *status quo* i podtrzymywać całkowicie sterowany, totalitarny wzorzec funkcjonowania społecznego. Wydaje się, że, niestety, przynajmniej część proroctw sformułowanych kilkadziesiąt lat temu przez angielskiego pisarza spełniło się i przybrało nader realne kształty, choć może nie wszyscy chcą to dostrzec.

■ 10.4. Ilinx

Jeśli chodzi o zabawy polegające na oszołomieniu, to wiele wskazuje na to, że od dłuższego czasu stały się one dominującym sposobem na spędzanie wolnego czasu, szczególnie, przez ludzi młodych. Wydaje się przy tym, że występują one dzisiaj w dwóch charakterystycznych formach, które, cho-

cięż skutkują zapewne porównywalnym poziomem oszołomienia, do jakiego mogą prowadzić, to różnią się od siebie zasadniczo tym, że w każdej z nich jest ono uzyskiwane w całkiem odmienny sposób. Wydaje się dodatkowo, że obie te formy wykazują niejakię powinowactwo z aktywnościami o religijnym czy parareligijnym charakterze i potwierdzają aktualność słynnej diagnozy Eliadego mówiącej, że człowiek ze swej istoty jest *homo religiosus*, a nieobecność praktyk kultowych w jego życiu nie oznacza w żadnym razie, iż brak w nim wszelkiego odniesienia do sfery sacrum. Równocześnie – patrząc w kontekście pracy Caillois – wydaje się, że obydwie te formy ilinx jawią się jako do pewnego stopnia regresywne (choć obie korzystają z wysoko rozwiniętych technologii), bowiem w znacznej mierze odwołują się do emocji i wartości charakterystycznych dla wcześniejszych etapów rozwoju ludzkości, a zatem zawierają w sobie tendencję wsteczną, która może się nawet okazać dla kultury niebezpieczna. Gwoli ścisłości należy jednak podkreślić, iż równie dobrze można spojrzeć na nie jako na desperacką próbę odzyskania czegoś, co w wyniku zajścia określonych procesów cywilizacyjnych i kulturowych zostało utracone, a co, jak się okazuje, było niezbędne, integralnie z „naturą ludzką” powiązane. Oświeceniowe jednak stanowisko prezentowane przez Caillois byłoby, oczywiście, zdecydowanie niechętnie tej drugiej interpretacji. Bowiem według francuskiego badacza, na wcześniejszych, prymitywniejszych etapach dziejów ludzkości przeważały – zarówno w zabawie, jak i utrwalaniu oraz utrzymywaniu obowiązującej hierarchii wartości – aktywności o charakterze mimicry oraz ilinx, zaś w miarę rozwoju, coraz bardziej naturalna stawała się postawa reprezentująca zasady agon i alea. Zatem słuszne jest, aby świat maski i uniesienia coraz bardziej ustępował światu zasługi i losu, także w zabawie. Caillois sądzi, iż musi się tak dziać dlatego, że to, co było najmroczniejsze w prapoczątkach ludzkości, polegało właśnie na ścisłym sojuszu elementów mimicry i ilinx, będącym wyrazem najprymitywniejszego – opresywnego i rodzącego fałszywą świadomość – pojmowania sacrum. Jak pisze Caillois, „połączenie maski i transu okazuje się szczególnie groźne” (op. cit., s. 72), w konieczny sposób bowiem wiedzie „ku całkowitemu, nieodwracalnemu szaleńcu” (ibidem), zaś wszędzie tam, gdzie się pojawia, następuje istotne zagrożenie dla ciągłości ludzkiej tożsamości, a nawet zapowiedź końca historii, która jawi się jako efekt wyrwania się spod panowania mimicry i ilinx.

Wydaje się, że takimi dwoma szczególnie charakterystycznymi typami ludycznej aktywności człowieka, w których mamy do czynienia z sojuszem mimicry i ilinx (zawierają bowiem w sobie równocześnie, przynajmniej potencjalnie, element widowiska, spektaklu oraz oszołomienia), są, po pierwsze, wywodzące się z kultury acid house i techno – klubowe imprezy taneczne (dawniej zwane rave, czy technoparty), a także multimedialne spektakle, w których uczestnicy pełnią równocześnie rolę aktorów i widzów, zaś elementem odpowiadającym za udział ilinx w tym przedsięwzię-

ciu jest, oprócz transowej muzyki, ekscesywne spożycie narkotyków (ze „słynną” *ecstasy* na czele). Drugim popularnym współcześnie fenomenem z zakresu ilinx są sporty ekstremalne, w których oszołomienie zostaje osiągnięte poprzez wystawienie uczestników na niesłychanie ryzykowne sytuacje, wymagające od nich wysokich i specyficznych umiejętności oraz wyłączonej koncentracji. Płynące stąd ekstazyjne doznania mają nierzadko charakter podobny do doświadczeń religijnych.

Zaczynając od imprez klubowych i współczesnej muzyki tanecznej, trzeba podkreślić, że niektórzy badacze zajmujący się tym zjawiskiem doszukują się w jego obrębie takich charakterystycznych rysów i momentów konstytutywnych, które pozwalają przypisać całemu owemu fenomenowi (w pewnej mierze oczywiście) duchowy czy też wręcz religijny charakter. Według Turnera (1988):

„rave może być traktowane jako obrzęd religijny, ze stołem mikserskim jako ołtarzem i didżejami jako kapłanami”, jego uczestników „można postrzegać jako oddających część bogu przekształconej świadomości”, zaś w trakcie tego „obrzędu”: „*ecstasy* i muzyka wspólnie dają każdemu uczestnikowi poczucie, że jest częścią jednego pulsującego organizmu. Narkotyk powinien stopniowo zamazać różnice między rzeczywistym i nierzeczywistym, między ‘ja’ i ‘oni’, a ogłuszająca muzyka, o hipnotycznym rytmie 140–160 uderzeń na minutę, ma za zadanie przeprogramować świadomość”.

Nieprzypadkiem od samych początków tego ruchu w orbicie zainteresowań zarówno twórców, jak i odbiorców tej muzyki pozostawała ideologia pogańska oraz archaiczne religie szamanistyczne, wraz z charakterystycznymi dla nich technikami osiągania transu i ekstazy. Wtedy też pojawił się termin *techno pagan* (techno poganizm), który został utworzony przez Fräsera Clarka – z jednej strony wydawcę *Encyklopedia Psychedelica*, z drugiej zaś założyciela klubu *Megatripolis* w Londynie – na określenie subkultury, odwołującej się w swych poszukiwaniach zarówno do współczesnych zdobyczy technologicznych, jak i przedchrześcijańskich idei duchowych (Turner, op. cit.,).

Wydaje się, że w niektórych przynajmniej przypadkach można potraktować zjawisko tanecznej muzyki techno oraz rave i clubbingu jako przedłużenie idei ruchu psychodelicznego i kontrkultury z lat 60. i 70. Wielu weteranów tego ruchu, jak: Genesis P-Orridge, Steve Hillage, czy zmarły parę lat temu Terrence McKenna dostrzegło w elektronicznej muzyce tanecznej skuteczny wehikuł do realizacji swoich dawnych marzeń i zamierzeń – np. popularyzacji idei „pogańskich” i „szamanistycznych”. Turner pisze: „Tak jak niegdyś Timothy Leary tłumaczył doświadczenia amatorów LSD językiem tybetańskiego buddyzmu, tak teraz McKenna wyjaśniał zachowanie zaćpanych raversów w kategoriach szamanistycznych lotów *ecstasy* i ‘wizyjnego podróżowania’” (ibidem). Także wspomniany klub *Megatripolis* jawi się jako charakterystyczne połączenie „uczelni” ze „świątynią” nowego kultu, w której przekazy o „duchowym” charakterze i transowe dźwięki *hi-tech* wprzęgnięte są w służbę tej samej sprawie:

„W Katedrze, jak nazywa się główny parkiet taneczny w Megatripolis, kolumny pompują hard-core techno przy akompaniamencie migoczących świateł i dymu z maszyny. Na stoiskach w korytarzach można kupić biżuterię, kasety z muzyką trance, paciorki, wyszukane drinki i farbki do twarzy. Schody wyklejane plakatami propagującymi kampanie na rzecz ochrony środowiska, uzdrowicieli i dziesiątki innych spraw, wiodą na górę, gdzie znajduje się Virtualitrom (sala wirtualno-światlna) z muzyką ambient i pokazami przeźroczy oraz Techno-Silence Room (sala technomilczenia) z wykładami na tematy polityczne i duchowe. Tym samym klub staje się ośrodkiem wprowadzającym tańczącą młodzież w tajniki ezoteryzmu” (op. cit.).

Przykład niesłychanie spektakularnego mariażu ideologii neopogańskiej z muzyką techno stanowić może twórcze spotkanie „guru” od starożytnych „lotów szamańskich”, wspomnianego już Terence’a McKenny, z muzykami z tanecznego zespołu *Shamen*. Dla McKenny, scena techno oraz muzycy zespołu stali się czymś w rodzaju poligonu doświadczalnego oraz poręcznego instrumentu do transmisji neopogańskich idei. Owocem ich współpracy była między innymi płyta *Boss Drum*, której tytuł odnosi się do bębna będącego w szamanistycznych poszukiwaniach jednym z podstawowych wehikułów wewnętrznej przemiany. Jak pisze Turner:

„Album stanowił swoisty manifest technopogaństwa. Utwór tytułowy nakłaniał słuchacza, aby uruchomił w sobie odwieczny rytm, stając się członkiem ‘plemienia jutra’, oraz ‘odzyskał żywotne połączenie z umysłem boginii’. Rewolucja świadomości, która ma nastąpić, jest opisana w tym utworze jako ‘Uzdrowiająca rytmiczna synergia/ Technoplemienna i prapierwotna/ Szamańsko-anarchistyczny neoprymitywizm’. Inny utwór ‘Ebenezer Goode’, stanowi zawołowaną pochwałą *ecstasy* i po ukazaniu się na singlu w Wielkiej Brytanii stał się dla pokolenia rave tym, czym ‘White Rabbit’ (utwór psychodelicznego zespołu Jefferson Airplane z 1967 roku) dla pokolenia psychodelicznego”.

W *Re:Evolution*, jeszcze innym utworze zamieszczonym na tej płycie, Terence McKenna przez osiem minut recytuje swoje technopogańskie przesłania, ma tło transowej muzyki. McKenna mówi tam między innymi:

„Nacisk w muzyce house i kulturze rave na fizjologiczne rytmy i tym podobne sprawy w istocie stanowi odkrycie naturalnej magii z użyciem dźwięku. Właściwie rozumiany magiczny dźwięk, szczególnie perkusyjny, może zmieniać stany neurologiczne, a duże grupy osób poddanych działaniu tego rodzaju muzyki tworzą telepatyczną wspólnotę połączoną więzią, która, miejmy nadzieję, okaże się na tyle silna, aby zarazić tą wizją całe społeczeństwo. Sądzę, że kultura młodzieżowa powstająca w latach dziewięćdziesiątych to kultura końca tysiąclecia, która stanowi podsumowanie cywilizacji zachodniej i wskazuje nam na trzecie tysiąclecie zupełnie inny kierunek, kierunek neoprymitywizmu, który będzie oznaczał odrodzenie się tych fizjologicznie ożywiających muzycznych sygnatur, nową sztukę, nową wizję społeczną, nowy stosunek do feminizmu, do natury, do jaźni. Wszystkie te zjawiska już zaczynają się upowszechniać, i najwyższa pora” (op. cit.).

Z nieco podobną sytuacją mamy do czynienia w przypadku sportów ekstremalnych, szczególnie tych, które nie tylko wymagają od „zawodników” specyficznych umiejętności, ale dodatkowo rozgrywają się w bardzo nietypowych warunkach – jak nurkowanie głębinowe, skoki ze spadochronem (z wydłużonym czasem spadania bez otwartego spadochronu, tzw. *free flow*), *bungee jump*, speleologia, surfing. Wydaje się, że w aktywnościach tego rodzaju element rywalizacji z reguły schodzi na dalszy plan, natomiast na pierwszy wysuwa się element doznaniowy, przy czym jego najbardziej charakterystyczne formy i postaci nie mają charakteru biernego, konsumpcyjnego, czy oziębiającego. Można przypuścić, że sporty ekstremalne, i to jest chyba ich główna cecha wspólna, dostarczają przede wszystkim niesłuchanie bogatej pożywki uwadze, wymagając od praktykującego miłośnika koncentracji napiętej do granic ostateczności. Za pomocą takiego (poniekąd wymuszonego) przywarcia umysłu adepta do *hic et nunc* – tu i teraz – odgradzają go one, z jednej strony, od mechanicznej i szarej codzienności, z drugiej zaś strony, wypełniając cały umysł bez reszty, zdają się dostarczać mu przeżyć o niemal mistycznym charakterze, kiedy to każda chwila jawi się jako wypełniona po brzegi egzystencją, sensem, pełnią. Nie wydaje się przy tym, aby rację miał Caillois, który w odniesieniu do bardziej konwencjonalnych form ilinx, powiada:

„W tej sytuacji świadomość jest czymś fatalnym. Mąci somnambuliczną pewność siebie, narusza działanie mechanizmu, którego precyzja nie dopuszcza wątpliwości ani poprawek. Linoskoczek osiąga sukces, jeśli podda się hipnotycznemu działaniu liny, akrobata – jeśli jest dostatecznie pewny siebie, aby ulec oszłomieniu, zamiast mu się opierać. Oszłomienie – to integralna część natury: także naturą rządymy pod warunkiem, że się jej poddamy” (op. cit., s. 118).

Wydaje się, że w co najmniej równym, jeśli nie większym stopniu, funkcję katartyczno-terapeutyczną w tego typu aktywności pełni właśnie napięcie świadomości, koncentracja i natężenie uwagi, które są niezbędne do tego, aby nie stracić życia lub nie odnieść ciężkich obrażeń. Można przypuszczać, że owo wymuszenie uwagi, zarówno w stosunku do rzeczywistości, jak i stanów własnego ciała, pełni rolę analogiczną do tej, jaką pełnią narkotyki psychodeliczne w poprzednim przypadku; i to owa napięta uwaga – wraz z uchwyconymi przez nią doznaniami – stanowi o atrakcyjności całego przedsięwzięcia. Ma ona przy tym wymiar zarówno transcendujący – wyrzuca jednostkę poza codzienność, a pewnie i poza *ego* – jak i zwiększa poczucie immanencji, gdyż imperatywnie zatrzymuje, wręcz zawłaszcza uczestnika na rzecz aktualnego działania się, poniekąd absolutyzując je, tak że doznawana wtedy rzeczywistość jawi się jako swoisty ekwiwalent lub namiastka obecności bóstwa.

■ 10.5. Zamiast zakończenia

Mimo tego, że omówione w niniejszym szkicu przykłady współczesnej aktywności ludycznej zostały wybrane poniekąd tendencyjnie – chodziło bowiem o wyśledzenie i wyeksponowanie w nich wątków potencjalnie zagrażających – to jednak nie powinno to przysłonić faktu, że odnoszą się one do realnie istniejących, a przy tym popularnych zjawisk kulturowych. Wyrażnie zatem widać, że istnieje stała potrzeba pogłębionej refleksji nad inkryminowanymi fenomenami, a co więcej, konieczność prowadzenia systematycznych i niezależnych badań w tym obszarze. Nie wydaje się bowiem, żeby rację mieli ci, którzy większość aspektów współczesnej popkultury chcieliby uznać za nieszkodliwe lub neutralne i jako takie pozostawić je własnemu losowi (tzn. powierzyć prawom wolnego rynku – najczęściej w myśl zasady: *vox populi vox dei*). Wprost przeciwnie, oblicze człowieczeństwa, które się spoza nich wylania, jawi się nazbyt często jako niepokojące i – co najmniej – trudne do zaakceptowania.

Zamiast konkluzji chciałbym przytoczyć trzy różnej wagi głosy, z których każdy, na swój sposób, wyraża z troską stanem naszej kultury. I tak Konrad Lorenz w swej słynnej w swoim czasie pracy *Regres człowieczeństwa* (1986) przedstawił punkt widzenia, który sprowadza się do – rzadko uwzględnianego w dyskusjach humanistów – przekonania, iż wszystko w historii człowieka dzieje się po raz pierwszy, a zatem:

„Musimy sobie w pełni uświadomić fakt, że naszej kultury nie strzeże żadna ukierunkowana na cel predestynacja wydarzeń światowych. Musimy sobie w pełni zdawać sprawę z tego, że człowiek sam ponosi odpowiedzialność za uchronienie swojej kultury, zarówno przed chybionymi procesami rozwojowymi, jak i przed skostnieniem. Kultury, podobnie jak inne żywe systemy, rozwijają się każda dla siebie, na własny rachunek i ryzyko, bez jakiegokolwiek z góry założonego planu” (Lorenz, 1986, s. 53).

Nieco inny aspekt tej samej kwestii podnosi Erich Fromm, w gorzkiej diagnozie, która – mimo że od jej postawienia upłynęło sporo czasu – zdaje się przystawać do naszej współczesności jeszcze lepiej niż przed laty:

„Zachodni porządek społeczny coraz mniej służy utrzymaniu zdrowia psychicznego; podważa on u jednostki jej wewnętrzne poczucie bezpieczeństwa, zadowolenie, rozsądek i zdolność kochania. Robi z niej automat, który za to, że zawiódł jako człowiek, musi płacić wzrostem choroby umysłowej i rozpacz, kryjących się za kurczowym popędem do pracy i tak zwanych rozrywek” (op. cit., s. 116).

Z kolei Marek Zaleski (2004) w swoim artykule sugeruje – i ta teza jako swoiste memento niechaj zamknie niniejszy tekst – iż niebezpieczeństwo polega zasadniczo na tym, że z dyskursu o kulturze masowej systematycznie znika sfera aksjologiczna:

„Dzisiejsza ikonosfera popkultury, w której wszystko się miesza w fantazmatycznym porządku i w której zacierane są granice między informacją a plotką, sztuką a kiczem, opinią a reklamą, prawdą a fantazją, między rzeczywistością a jej sfabrykowanym obrazem, sprzyja anomii w świecie wartości. Kultura przestaje być sprawą wartości i tu chyba dokonuje się jakaś kopernikańska rewolucja w tym względzie. Nie chodzi już o to, że 'zły pieniądz, wypiera dobry pieniądz', jak to zauważył geniusz z Fromborka. Chodzi o to, że tracimy wolę i odwagę obrony naszych parytetów. Że legitymizowane są praktyki wykluczania z popkulturowej wspólnoty jej krytyków, to oni zyskują sobie etykietkę ignorantów i są spychani do getta” (op. cit., s. 7).

